



Putri Bulqhis Anindhita_Artikel_ok

15%
Suspicious
texts



12% Similarities
0 % similarities between quotation marks
0 % among the sources mentioned
0% Unrecognized languages
3% Texts potentially generated by AI

Document name: Putri Bulqhis Anindhita_Artikel_ok.docx
Document ID: 5e7dc08e981c8923de735600d1776026792e7261
Original document size: 63.93 KB

Submitter: fpip umsida
Submission date: 1/8/2026
Upload type: interface
analysis end date: 1/8/2026

Number of words: 3,895
Number of characters: 29,333

Location of similarities in the document:



Sources of similarities

Main sources detected

No.	Description	Similarities	Locations	Additional information
1	journal.um-surabaya.ac.id https://journal.um-surabaya.ac.id/pgsd/article/download/12267/5318	6%		Identical words: 6% (217 words)
2	doi.org Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.797 1 similar source	3%		Identical words: 3% (133 words)
3	journal.um-surabaya.ac.id https://journal.um-surabaya.ac.id/pgsd/article/view/12267	2%		Identical words: 2% (55 words)
4	doi.org Pengaruh Penggunaan Media Gambar Seri terhadap Kemampuan Menu... https://doi.org/10.70713/pjp.v4i3.30970 2 similar sources	1%		Identical words: 1% (48 words)

Sources with incidental similarities

No.	Description	Similarities	Locations	Additional information
1	kebugarandanjasmani.blogspot.com Pengertian Kreativitas Definisi Menurut ... https://kebugarandanjasmani.blogspot.com/2015/12/pengertian-kreativitas-definisi-menurut...	< 1%		Identical words: < 1% (19 words)
2	repository.unp.ac.id Peningkatan Kreativitas Menggambar Anak Melalui Metod... https://repository.unp.ac.id/eprint/19199/1/B1_4_SYAHNIAR_58791_2540_2015.pdf	< 1%		Identical words: < 1% (14 words)
3	Artikel PSPI_Acopen_Submit.docx Artikel PSPI_Acopen_Submit #55f10c ♥ Comes from my group	< 1%		Identical words: < 1% (11 words)
4	repository.uinsu.ac.id Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode B... http://repository.uinsu.ac.id/6907/1/DARA_TAMAMI_RAHMI_ZUL.pdf	< 1%		Identical words: < 1% (10 words)
5	Document from another user #5d81ac ♥ Comes from another group	< 1%		Identical words: < 1% (10 words)

Points of interest

□

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR SERI TERHADAP KEMAMPUAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR [THE EFFECT OF USING SERIAL IMAGES ON THE CREATIVITY OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS]

Putri Bulqhis Anindhita¹⁾, Supriyadi^{*2)}

1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



journal.um-surabaya.ac.id

<https://journal.um-surabaya.ac.id/pgsd/article/view/12267>

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

2) Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Corresponding Author: supriyadi@umsida.ac.id

Abstract. Creativity is an important ability that needs to be developed since elementary education, especially thorough fine arts learning. However, the low creativity of students in drawing is often caused by the limited availability of attractive visual media and the inability to stimulate imagination. Serial drawing media is seen as an alternative learning method that can help students develop ideas coherently and creatively. This study aims to analyze the effect of using serial drawing media on the creativity abilities of elementary school students. The research subjects were 15 elementary school student with a saturated sampling technique. The research instrument was a worksheet based on drawing creativity indicators. Data analysis was carried out through the Shapiro-Wilk normality test, the Wilcoxon Signed Rank Tests, and the calculation of effect size using Partial Eta Squared. The results of the study showed a significant increase in students drawing creativity after using serial drawing media. The significance value of 0.001 ($< 0,05$) and Partial Eta Squared of 0,935 indicate a very large influence, so that serial drawing media is effective in increasing the creativity abilities of elementary school students.

Keywords -Creativity skills; Media series of pictures; elementary school

Abstrak. Kreativitas merupakan kemampuan penting yang perlu dikembangkan sejak pendidikan dasar, khususnya melalui pembelajaran seni rupa. Namun, rendahnya kreativitas menggambar siswa sering disebabkan oleh keterbatasan media visual yang menarik dan kurang mampu menstimulasi imajinasi. Media gambar seri dipandang sebagai alternatif pembelajaran yang dapat membantu siswa mengembangkan ide secara runtut dan kreatif. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan media gambar seri terhadap kemampuan kreativitas siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimental one group pretest dan posttest. Subjek penelitian berjumlah 15 siswa sekolah dasar dengan teknik sampling jenuh. Instrumen penelitian berupa LKPD berbasis indikator kreativitas menggambar. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas Shapiro-Wilk, uji Wilcoxon Signed Rank Test, serta perhitungan effect size menggunakan Partial Eta Squared. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan kreativitas menggambar siswa setelah penggunaan media gambar seri. Nilai signifikan 0,001 ($< 0,05$) dan Partial Eta Squared sebesar 0,935 menunjukkan pengaruh sangat besar, sehingga media gambar seri efektif meningkatkan kemampuan kreativitas siswa sekolah dasar.

Kata Kunci – Kemampuan kreativitas; Media gambar seri; sekolah dasar

I. Pendahuluan

Kreativitas adalah salah satu aspek penting yang harus dikembangkan dalam pembelajaran, karena kreativitas dapat melatih kemampuan individu dalam menghasilkan ide, gagasan atau karya yang orisinal, unik serta bermanfaat bagi dirinya maupun lingkungannya [1].



doi.org | Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif

<https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.797>

Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan oleh individu berupa suatu ide atau gabungan antara keduanya, yang pada akhirnya melekat pada diri seseorang. Kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai seorang kreatif [2] kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau di kenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang di peroleh seseorang selama hidupnya baik itu lingkungan sekolah, keluarga, maupun lingkungan masyarakat [3] kreativitas bergantung pada beragam proses kognitif dan emosional dan dapat diekspresikan dalam berbagai cara

misalnya, kemampuan menghasilkan ide ide kreatif bergantung pada kemampuan mengidentifikasi masalah, kemampuan menghasilkan dan menghubungkan ide-ide dengan lancar, kemampuan mengambil resiko, dan memotivasi



doi.org | Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif

<https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.797>

untuk terlibat dalam upaya kreatif. Ide-ide kreatif bergantung pada di ekspresikan dalam berbagai bidang termasuk seni, bercerita dan pemecahan masalah, dan proses yang sedikit berbeda berkontribusi pada bentuk ekspresi yang berbeda

[4].

Permendikdasmen Nomer 10 Tahun 2025 Pasal 4 (1) menyatakan bahwa kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk berperilaku produktif, menciptakan inovasi, dan merumuskan solusi terhadap permasalahan di sekitar, dimensi kreativitas ini menjadi bagian penting dari standar kompetensi lulusan yang harus dikuasai oleh murid pada akhir setiap jenjang pendidikan, baik anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, maupun jenjang pendidikan menengah, pada jenjang pendidikan dasar, kreativitas dilihat dari kemampuan murid menyampaikan gagasan dan membuat tindakan atau karya yang kreatif serta menemukan alternatif solusi dalam menyelesaikan masalah di sekitar [5].

Kreativitas adalah sesuatu yang penting untuk keberhasilan dan kesuksesan dalam hidup, orang yang tidak kreatif akan stagnan dan sulit sukses [6]. Kreativitas merupakan faktor krusial dalam mencapai keberhasilan dan kesuksesan dalam kehidupan, individu yang kurang kreatif cenderung mengalami stagnasi dan menghadapi kesulitan dalam meraih kesuksesan. Era modern yang bersifat global dan kompetitif untuk tingkat kreativitas yang sangat tinggi. Kreativitas merupakan



doi.org | Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif

<https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.797>

salah satu keterampilan kognitif tingkat tinggi abad ke-21 yang memberikan kontribusi signifikan terhadap kemajuan peradapan manusia. Oleh karena itu, banyak peneliti dan pendidik telah

mengabdikan upaya mereka untuk mengembangkan kreativitas. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, penilaian kreativitas yang akurat menjadi sangat penting [7].

Kreativitas juga mampu menjadikan kegiatan bermain terasa lebih menyenangkan, sehingga siswa merasakan kebahagiaan, kenyamanan, dan kepuasan dalam prosesnya. Melalui aktivitas bermain anak memperoleh kesempatan untuk mengekspresikan kreativitasnya dengan menemukan berbagai objek baru maupun mencoba cara-cara berbeda yang belum pernah mereka alami. Kegiatan ini memungkinkan hubungan baru antara satu hal dengan hal lainnya. Bentuk kreativitas siswa dapat diwujudkan melalui karya nyata seperti menggambar, mewarnai dan menghias [8].

Pada pembelajaran di sekolah dasar memiliki satu mata pelajaran yang dapat mengasah kreativitas siswa yaitu pembelajaran seni budaya. Pembelajaran seni dan budaya di sekolah dasar telah dikenalkan sejak anak berada di jenjang PAUD maupun Taman Kanak-kanak. Menurut [9], seni budaya merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia. Pada umumnya, guru memberikan materi menggambar dengan berbagai media pewarna seperti pensil warna, krayon, dan cat air. Cat air biasanya digunakan untuk kegiatan Finger Painting, sedangkan pensil warna dan krayon dipakai untuk mewarnai layaknya cat. Perbedaan ini terletak pada hasil akhir: penggunaan cat air membuat kertas menjadi lebih kaku karena sifatnya yang basah; pensil warna tidak menimbulkan efek khusus; sementara krayon menghasilkan tekstur lebih lembut saat disentuh dan memberikan tampilan mengkilap. Ketiga jenis bahan pewarna

tersebut memiliki nama dan karakteristik hasil yang berbeda dalam kegiatan menggambar dan melukis.

Salah satu cara mudah untuk menumbuhkan kemampuan kreativitas adalah membuat karya dua dimensi, khususnya aktivitas menggambar yang diawali dari bentuk-bentuk dasar yang sederhana, kemudian siswa diberikan arahan untuk menambahkan goresan serta berbagai bentuk lainnya pada gambar tersebut, setelah itu, mereka di berikan kebebasan untuk mewarnai secara bebas sehingga melalui proses tersebut siswa mampu menghasilkan karya gambar yang bersifat untuk dan kreatif [10]. Melalui gambar siswa, guru maupun orang tua dapat mengamati berbagai hal khusus



repository.unp.ac.id | Peningkatan Kreativitas Menggambar Anak Melalui Metode Bercerita Dengan Media Gambar di PAUD Fawwaz Kids Punggun Kasik Kecamatan Lub...
https://repository.unp.ac.id/eprint/19199/1/B1_4_SYAHNIAR_58791_2540_2015.pdf

yang berkaitan dengan pengalaman, fantasi, imajinasi, tingkat kecerdasan, kebebasan berekspresi, kreativitas, dan aspek-aspek kejiwaan

lainnya. Siswa yang menunjukkan perilaku kreatif adalah siswa yang mempunyai sikap dan perilaku rasa ingin tahu, yang tinggi, senang mencoba hal hal baru, dan tertarik menjelajahi pengalaman atau tempat yang belum pernah dikenalnya.



journal.um-surabaya.ac.id
<https://journal.um-surabaya.ac.id/pgsd/article/download/12267/5318>

Adapun ciri-ciri kreativitas diantaranya a) berani dalam menyampaikan pendapat dan perasaan yang dimilikinya, b) memiliki rasa ingin tahu, c) memiliki ide-ide dan pendapat sendiri, d) tidak terlalu gampang untuk terpengaruh oleh orang lain, e) mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, f) percaya diri, g) bisa menyelesaikan masalah, h) memanfaatkan waktu untuk kegiatan yang bermanfaat. Ciri-ciri tersebut dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam proses

pembelajaran serta untuk membantu siswa dalam proses mengembangkan kemampuan kreativitasnya, karna kreativitas diukur siswa dapat di ukur menggunakan indikator.

Beberapa indikator untuk mengukur kreativitas siswa meliputi rasa ingin tahu yang besar, sering mengajukan pertanyaan berbobot, memberikan banyak gagasan dan usul dalam suatu masalah, mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tanpa rasa malu, memiliki dan menghargai rasa keindahan, memiliki pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, memiliki rasa humor tinggi, memiliki daya imajinasi yang kuat, mampu mengajukan pemikiran atau



repository.uinsu.ac.id | Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain dengan Barang Bekas Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Daar Alfalah Tanjungbalai T...
<http://repository.uinsu.ac.id/6907/1/DARA%20TAMAMI%20RAHMI%20ZUL.pdf>

gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinil), mampu

bekerja secara mandiri, senang mencoba hal-hal baru, serta mampu mengembangkan suatu gagasan [11]. Oleh karna itu guru perlu menciptakan pembelajaran yang mampu menstimulasikan kreativitas siswa. Kreativitas berfungsi sebagai sarana bagi seseorang untuk berlatih dalam menghadapi berbagai permasalahan nyata. Bentuk kreativitas meliputi: 1)



journal.um-surabaya.ac.id
<https://journal.um-surabaya.ac.id/pgsd/article/download/12267/5318>

Ketrampilan Berpikir lancar (fluency), yaitu kemampuan mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah, pada aspek ini narasumber lancar dalam membuat pola garis secara spontan. 2) Berpikir luwes/fleksibel (flexibility), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan masalah diluar kategori yang biasa, pada aspek ini narasumber luwes dalam mengubah pola garis menjadi gambar imajinatif. 3) Berpikir orisinal (originality), yaitu kemampuan memberikan respon yang unik luar biasa, pada aspek ini narasumber mampu dalam membuat gambar yang berbeda dari temannya. 4) Ketrampilan merinci (elaboration), yaitu kemampuan menyatakan pegarahan ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan, pada aspek ini narasumber mampu dalam membuat gambar secara rinci sesuai tema.



Berdasarkan hasil observasi di SDN Waung Sidoarjo, ditemukan bahwa masih banyak siswa kelas 2 yang mengalami kesulitan dalam menghasilkan karya seni rupa, khususnya dalam kegiatan menggambar. Dari 15 siswa, sekitar 6 siswa hanya mampu menyalin gambar contoh tanpa menunjukkan variasi bentuk maupun ide kreatif mereka sendiri. Guru kelas menyatakan bahwa siswa sering kurang termotivasi saat diminta menggambar tanpa adanya media visual yang menarik atau panduan bertahap.

Kondisi ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa dalam mengekspresikan gagasan visulanya masih rendah dan membutuhkan solusi melalui penggunaan media pembelajaran yang dapat merangsang imajinasi.

Untuk menjawab permasalahan yang ada, diperoleh suatu solusi untuk meningkatkan kreativitas siswa dapat dilakukan melalui media pembelajaran yang sesuai, salah satunya adalah media gambar seri yang dapat memudahkan siswa dalam mengembangkan imajinasi serta menuangkan ide-ide ke dalam bentuk tulisan atau cerita [12]. Media gambar seri merupakan salah satu bentuk komunikasi visual yang sangat efektif dalam menyampaikan cerita dan informasi secara runtut dan sistematis. Setiap rangkaian gambar yang disusun berurutan sehingga berfungsi sebagian bagian yang saling melengkapi, sehingga secara keseluruhan membentuk sebuah narasi yang utuh [13]. Gambar seri membantu siswa mengorganisir ide dan memahami hubungan sebab dan akibat dari cerita secara sistematis dan logis. Media ini juga memperkaya kosa kata dan gaya bahasa siswa dengan memberikan kebebasan imajinasi dan mengeskpresikan ide melalui tulisan [14]. Media gambar seri dalah salah satu jenis media visual yang bersusun dari kumpulan gambar secara berurutan yang runtut satu sama lain. Sehingga menggambarkan suatu peristiwa secara berkesinambungan. Penggunaan media ini dalam pembelajaran bertujuan untuk memotivasi siswa agar mengembangkan ide dalam bentuk tulisan dan memperluas pemikiran kreatif, selain hanya mengandalkan menghafal materi pembelajaran. Penerapan media gambar seri diharapkan dapat memudahkan siswa memahami bentuk atau peristiwa yang disajikan, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Gambar seri berbrntuk dua demensi (2D) berupa media visul yang memiliki gambar asing saling berurutan. Pengguna media gambar seri dapat mempermudah siswa dalam mengingat dan menggambarkan peristiwa dalam cerita sehingga pebelajaran tidak hanya sekedar menghafal tetapi berfikir [15].

Penelitian T. F. Hasanah, menunjukkan gambar seri dapat menghindari verbalisme dan meningkatkan keaktifan siswa karena setiap gambar mewakili suatu gagasan pokok untuk membangun alur narasi secara berstruktur [16]. Sejalan dengan penelitian tersebut, K. A. Rosyda, menyatakan pengguna media gambar seri mendorong siswa menjadi lebih antusias, aktif, serta mampu menuangkan gagasan secara berstruktur dan kreatif [17]. Sedangkan menurut Syukur, A. S., media gambar seri memudahkan siswa dalam menulis karena dilakukan secara kolaboratif, mendorong kreativitas siswa dan kerja sama dan juga terbukti efektif dalam pembelajaran menulis [18]. Dalam penelitian lain, P. G. Nirwaningtyas, mengemukakan bahwa pemanfaatan media gambar seri, siswa dapat dengan lebih efektif memahami materi yang diajarkan selama proses pembelajaran. Gambar-gambar tersebut memiliki peran utama dalam proses pembelajaran, jadi sebelum dimulainya pembelajaran guru telah mempersiapkan gambar-gambar tersebut dalam berbagai ukuran seperti, kartu kecil atau ukuran besar [19]. Menurut M. Atmaja, T, media gambar seri adalah salah satu jenis media pembelajaran visual yang menggunakan elemen-elemen gambar atau ilustrasi untuk menyampaikan ide, informasi, atau konsep kepada siswa. Diharapkan siswa dapat lebih membuka wawasannya dan mampu memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi dalam pembelajaran [20]. Sedangkan menurut E. Mulyani, gambar seri merupakan kumpulan gambar yang menunjukan satu peristiwa yang utuh [21]. Menurut M. Rayuni, media gambar seri mempunyai beberapa keunggulan diantaranya dapat membuat siswa aktif ketika pembelajaran berlangsung, dapat mempermudah penyerapan materi oleh siswa serta dapat mempermudah siswa menangkap maksud dan isi dari sebuah gambar [22]. Tak jauh berbeda, dengan penelitian P. Putri, media gambar seri dipilih sebagai metode untuk membantu guru mengatasi tantangan yang mereka hadapi dalam meningkatkan kemampuan menggambar anak dalam dikelas [23]. Begitu pula dengan penelitian A A. Wati, media gambar seri



Document from another user
♥ Comes from another group

merupakan salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam pengembangan

system pengajaran yang sukses [24]. S. Rahayu, mengemukakan bahwa media gambar seri adalah media visual yang sederhana, mudah dilihat, ekonomis, dan memudahkan kegiatan menulis [25]. Yang terakhir menurut B. Purwaningrum, gambar seri berperan penting dalam menjelaskan maksud dari cerita tersebut, sehingga diharapkan urutan narasi yang terdapat didalam gambar tersebut akan memudahkan siswa dalam memahami makna digambar tersebut[26].

Penelitian A. Indrawan, menunjukan bahwa penggunaan media gambar seri mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam menulis narasi, mengembangkan ide cerita, hingga berlatih berfikir logis dan imajinatif terbaru [27]. Selain itu penelitian P. Yustiani, menegaskan bahwa media gambar seri dalam picture and picture berhasil meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Hal ini menguatkan hasil penelitian- penelitian sebelumnya bahwa gambar seri memiliki kontribusi penting untuk menumbuhkan kreativitas siswa, khususnya dalam keterampilan menulis dan menggambar [28]. Penelitian terdahulu A. Indrawan, memberikan dasar empiris yang kuat mengenai efektivitas siswa, dan penelitian ini masih perlu dilanjutkan pada konteks dan kondisi sekolah yang berbeda untuk memperkuat generalisasi hasil [29].

Kebaruan penelitian ini terletak upaya meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar siswa sekolah dasar melalui pembelajaran seni rupa dengan cara yang lebih aplikatif, yakni tidak hanya sebatas pemberian contoh gambar untuk ditiru, tetapi dihubungkan langsung dengan aktivitas menggambar yang menuntut siswa mengembangkan ide, imajinasi, dan keunikan karya secara mandiri. Penelitian ini juga berbeda karena berfokus pada penggunaan media gambar seri sebagai sarana pembelajaran yang dirancang secara sistematis untuk menstimulasikan kreativitas visual siswa dalam menghasilkan karya seni rupa. Selama ini, kajian mengenai penggunaan media gambar seri lebih banyak diarahkan pada keterampilan menulis atau bercerita, sementara perannya dalam meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar siswa sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan menawarkan pendekatan pembelajaran seni rupa yang lebih menarik, menyenangkan, sekaligus efektif dalam menumbuhkan kreativitas menggambar siswa melalui media gambar seri.

Fokus utama dalam penelitian ini adalah



doi.org | Pengaruh Penggunaan Media Gambar Seri terhadap Kemampuan Menulis Cerita Pendek Pada Siswa Kelas IV SD Inpres BTN IKIP 1 Kota Makassar
<https://doi.org/10.70713/pjip.v4i3.30970>

pengaruh penggunaan media gambar seri terhadap kemampuan kreativitas siswa sekolah dasar dalam menggambar karya seni rupa. Sehubungan hal itu, rumusan masalah ini adalah pengaruh penggunaan media gambar seri terhadap kemampuan kreativitas siswa SDN Waung Sidoarjo ?. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis pengaruh penggunaan media gambar seri terhadap kemampuan

kreativitas siswa.

II. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian pra-eksperimental dengan desain one grup pretest posttest. berikut desain penelitian yang digunakan one grup pretest posttest.

O1 X O2

O1 X O2

Gambar 1. Desain Penelitian One Grup Pretest Posttest

Keterangan :

O1 : Pengukuran Awal pretest (sebelum menggunakan media gambar seri)

O2 : Pengukuran Akhir posttest (setelah penerimaan media untuk gambar seri)

X : Intervensi Terapi (perlakuan yang diberikan yaitu penggunaan media gambar seri)

Populasi penelitian berjumlah 22 siswa kelas V SDN Waung. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Alasan penggunaan teknik ini adalah seluruh siswa memiliki kesempatan yang sama untuk mengalami perlakuan, dan kondisi kelas yang homogen memungkinkan analisis dilakukan secara menyeluruh. Variabel yang diteliti terdiri dari variabel bebas berupa media gambar seri dan variabel terikat berupa kreativitas siswa sekolah dasar.

Instrumen penelitian mencakup media gambar seri sebagai alat bantu utama dalam proses pembelajaran, serta LKPD yang digunakan sebagai alat tes pada saat pretest dan posttest. LKPD dan butir soal dirancang berdasarkan lima indikator kreativitas, yaitu



journal.um-surabaya.ac.id
<https://journal.um-surabaya.ac.id/pgsd/article/download/12267/5318>

1) kelancaran (fluency), yaitu kelancaran dalam membuat pola garis secara spontan, 2) keluwesan (flexibility), yaitu keluwesan dalam mengubah pola garis menjadi gambar imajinatif, 3) keaslian (originality), yaitu keaslian dalam membuat gambar yang berbeda dari temanya 4) ketrampilan merinci (elabration), yaitu elaborasi dalam membuat gambar secara rinci sesuai

tema.Selain itu, instrumen penelitian juga didukung oleh bahan ajar, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar validasi silabus, serta soal pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur kreativitas siswa sebelum dan sesudah mendapat perlakuan.



Setelah semua instrumen siap, data hasil tes dianalisis melalui uji normalitas untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest berdistribusi normal. Dua uji yang digunakan adalah Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Apabila nilai signifikansi kedua uji tersebut lebih besar dari 0,05, maka data dianggap memenuhi asumsi normalitas. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, data dikategorikan tidak normal. Hasil uji normalitas menentukan jenis uji statistik yang akan digunakan.

Jika data berdistribusi normal, maka digunakan Paired Sample t-test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Namun apabila data tidak normal, uji alternatif yang digunakan adalah Wilcoxon Signed Rank Test sebagai metode non-parametrik yang sesuai untuk data dengan distribusi tidak normal. Pengambilan keputusan pada kedua jenis uji statistik tersebut menggunakan kriteria nilai p-value. Jika p-value kurang dari 0,05, maka H0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Sebaliknya, apabila p-value melebihi 0,05, maka H0 diterima dan tidak terdapat perbedaan signifikan pada hasil tes [30]. Setelah melakukan uji t, maka perlu mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media gambar seri terhadap kemampuan kreativitas siswa. Dengan menggunakan rumus eta squared (untuk menunjukkan besar populasi varian variabel terkait yang di pengaruhi oleh variabel bebas, sedangkan partial eta squared memisahkan kontribusi variabel independen dari pengaruh variabel lain sehingga lebih spesifik berikut langkah-langka perhitungan [31]. Menurut Cohen (1989), nilai effect size digunakan untuk menunjukan seberapa pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel yang diteliti. Krateria effect size menurut Cohen dapat diklarifikasikan kedalam empat kategori, yaitu efek kecil, efek sedang , efek besar, dan efek sangat besar. Berdasarkan tabel kriteria effect size Cohen, nilai $0 < d < 0,5$ dikategorikan sebagai efek kecil, yang menunjukan bahwa perlakuan memberikan pengaruh yang rendah terhadap variabel yang di teliti. Nilai $0,2 < d < 0,5$ termasuk dalam kategori efek sedang, yang menandakan adanya pengaruh yang cukup besar. Selanjutnya, nilai $0,5 < d < 0,8$ di kategorikan sebagai efek besar, yang menunjukan bahwa perlakuan memiliki pengaruh kuat. Sementara itu, apabila nilai effect size lebih besar dari $0,8(d > 0,8)$, maka pengaruh yang di berikan termasuk dalam kategori efek sangat besar, yang menandakan bahwa perlakuan memberikan dampak yang signifikan terhadap variabel yang di teliti.

III. Hasil dan Pembahasan

Kemampuan kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, solusi inovatif, atau cara-cara yang tidak biasa dalam menghadapi suatu masalah atau tantangan. Ini melibatkan pemikiran terbuka, imajinasi, serta kemampuan untuk menghubungkan informasi dan konsep-konsep yang tampaknya tidak terkait untuk menghasilkan sesuatu yang unik dan berguna [32]. Kreativitas dapat diterapkan dalam berbagai bidang, seperti seni, ilmu pengetahuan, teknologi, dan lain lain. Kreativitas dalam penelitian ini dipahami sebagai kemampuan siswa untuk menghasilkan karya gambar yang lancar, luwes, orisinal, dan rinci sesuai dengan indikator kreativitas yang telah di tetapkan . Hasil penelitian ini menunjukan

bahwa pengguna media gambar seri memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, dengan jumlah sampel penelitian sebanyak 15 siswa, uji normalitas data di lakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk. Hasil uji menunjukkan bahwa signifikansi sebesar 0,029 pada pretest dan 0,007 pada posttest. Karena kedua nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest tidak berdistribusi normal. Hasil normalitas tersebut disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Uji Normalitas

Pretest	Posttest
Kolmogorov-Statistic	0,217 0,200
Smirnova Df	15 15
Sig.	0,055 0,110
Shapiro-Wilk Statistic	0,708 0,823
Df	25 15
Sig.	0,029 0.007

Karena data tidak berkontribusi normal maka , uji statistik yang di gunakan adalah Wilcoxon Signed Rank Test sebagai non-parametrik yang sesuai. Hasil uji Wilcoxon menunjukan nilai Z sebesar -3.418 b Asymp. Sig. sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05. Hasil ini menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kreativitas siswa sebelum dan sesudah di berikan perlakuan berupa penggunaan media gambar seri. Dengan demikian, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test dapat dilihat pada tabel2.

Tabel 2. Uji Wilcoxon Signed Rank Test

POSTEST - PRETEST	
Z -3.418b	
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,001

Berdasarkan tabel 2 di atas, untuk mengetahui besar pengaruh dalam penelitian ini menggunakan eta squared dengan nilai partial eta squared sebesar 0,935. Nilai ini termasuk dalam kategori pengaruh sangat besar menurut , yang berarti bahwa sekitar 93,5% variasi kemampuan kreativitas siswa dipengaruhi oleh penggunaan media gambar seri, tingginya nilai ini menunjukan bahwa media gambar seri merupakan media pembelajaran yang sangat efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar, khususnya dalam kegiatan menggambar seni rupa. Menurut Cohen (1989), nilai effect size digunakan untuk menunjukan seberapa pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel yang diteliti. Kriteria effect size menurut Cohen dapat diklasifikasikan kedalam empat kategori, yaitu efek kecil, efek sedang , efek besar, dan efek sangat besar. Berdasarkan kriteria effect size Cohen, nilai $0 < d < 0,2$ dikategorikan sebagai efek kecil, yang menunjukan bahwa perlakuan memberikan pengaruh yang rendah terhadap variabel yang diteliti. Nilai $0,2 < d < 0,5$ termasuk dalam kategori efek sedang, yang menandakan adanya pengaruh yang cukup besar. Selanjutnya, nilai $0,5 < d < 0,8$ dikategorikan sebagai efek besar, yang menunjukan bahwa perlakuan memiliki pengaruh kuat. Sementara itu, apabila nilai effect size lebih besar dari 0,8($d > 0,8$), maka pengaruh yang di berikan termasuk dalam kategori efek sangat besar, yang menandakan bahwa perlakuan memberikan dampak yang signifikan terhadap variabel yang diteliti. Hasil uji Tests of Between-Subjects Effects dapat di lihat pada tabel 3.

Tabel 3. Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: POSTEST

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared	
Corrected Model	240.667	a	8	30.083	10.830	.005	.935
Intercept	111370.417	1	111370.417	40093.350	.000	1.000	
PRETEST	240.667	8	30.083	10.830	.005	.935	
Error	16.667	6	2.778				
Total	139459.000	15					
Corrected Total	257.333	14					

a. R Squared = .935 (Adjusted R Squared = -.849)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penggunaan media gambar seri terbukti memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan kreaitas menggambar siswa sekolah dasar. Peningkatan ini terlihat dari perbedaan hasil sebelum dan sesudah penerapan media gambar seri, di mana siswa mampu menghasilkan karya gambar yang lebih beragam dan tidak lagi terpaku pada contoh yang diberikan guru. Hal ini menunjukan bahwa media gambar seri berperan penting dalam membantu siswa mengembangkan potensi kreativitasnya secara optimal. Setelah diterapkan media gambar seri, terjadi perubahan yang nyata pada proses dan hasil menggambar siswa . Media gambar seri memberikan stimulus visual berupa rangkaian gambar yang disusun secara runtut, sehingga membantu siswa memahami alur peristiwa dan mengembangkan ide secara bertahap. Kondisi ini memudahkan siswa dalam menentukan objek gambar, menghubungkan satu bagian dengan bagian lain, serta menuangkan imajinasi ke dalam bentuk visual. Melalui panduan visual tersebut, siswa menjadi lebih percaya diri dan berani mengeksplorasi ide-ide baru dalam menggambar [33]. Hasil penelitian ini memperkuat teori dan temuan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media gambar seri mampu meningkatkan kemampuan kreativitas siswa. Media ini memberikan kebebasan berekspresi sekaligus membantu siswa mengorganisir ide secara sistematis. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif secara pasif dari guru.

VII. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengguna media gambar seri berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan kreativitas menggambar siswa sekolah dasar. Hal ini membuktikan melalui perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest setelah siswa di berikan perlakuan menggunakan media gambar seri. media gambar seri mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengembangkan ide, imajinasi, serta menghasilkan karya gambar yang lebih variatif, orisinal, dan rinci sesuai dengan indikator kreativitas yang telah di tetapkan, yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian dan elaborasi.

Selain menunjukan perbedaan secara statistik, besarnya pengaruh penggunaan media gambar seri juga tergolong sangat kuat, yang di tunjukan oleh nilai Partial Eta Squared sebesar 0,935. Nilai tersebut mengidentifikasikan bahwa sebagian besar meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar siswa di pengaruhi oleh penggunaan media gambar seri. Dengan demikian, media gambar seri dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dan relevan dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar, khusus nya untuk mengstimulasi imajinasi, meningkatkan kreativitas, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

Referensi